

本テキストについて

本テキストはコアルール生成システム『箱庭世界 Kit』のモジュールとして作成された。そのため一部の用語について『箱庭世界 Kit』に準拠している。

基本的な流れ

シナリオ作成フレームは、以下の順序で作成を進める。

シナリオ作成の順序

1. 「イントロダクション」を作成する

- 1-1. 〈イントロダクションの数〉を決定する
- 1-2. 〈エイミング〉を設定する
- 1-3. 〈ビーイング〉を設定する
- 1-4. 必要があれば〈ワード〉を設定する
- 1-5. 以上の「イントロダクション要素」を「イントロダクション」にまとめる
- 1-6. 「イントロダクション」が〈=イントロダクションの数〉未満なら1-2に戻り、新しい「イントロダクション」を作成する

2. 「イベント」を作成する

- 2-1. 「イントロダクション」から〈イベント〉を抽出する
- 2-2. 〈イベント/判定内容〉を設定する
- 2-3. 《フェイズ》を合計する
- 2-4. 以上の設定を「イベント」にまとめる
- 2-5. 《フェイズ》の合計が10未満なら2-1に戻り、新しいイベントを作成する

3. 〈リバース〉を設定する

- 3-1. 〈リバースの数〉を決定する
- 3-2. 〈リバースの対象〉を設定する
- 3-3. 〈リバースの種類〉を設定する
- 3-4. 以上の設定を「リバース」にまとめる
- 3-5. 「リバース」が〈=リバースの数〉未満なら3-2に戻り、新しい「リバース」を作成する

4. 〈ゴール〉を設定する

表の読み方

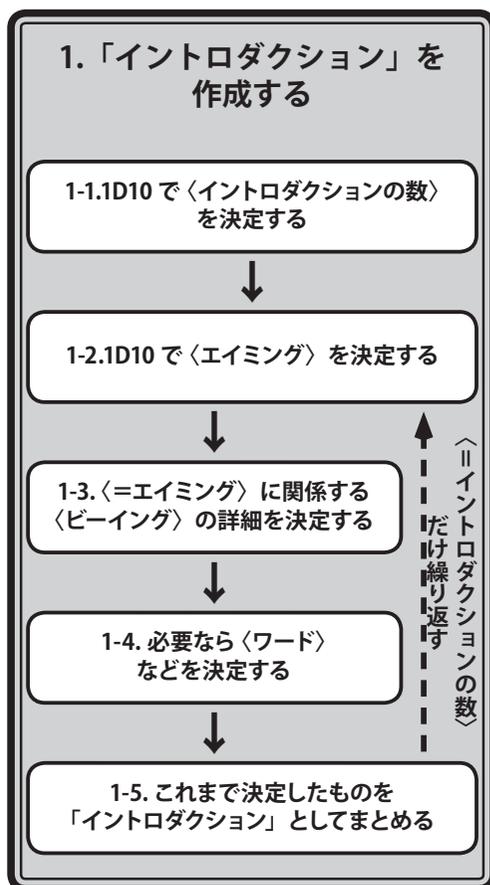
本テキストは、以下の書式に従う。

【表の使用】

〈X〉:表Xを振る。(例:〈第三者〉=表「第三者」を振る)

〈=X〉:表Xの結果。(例:〈=第三者〉=表「第三者」を振った結果)

〈=X/n〉:表内の結果がn。(例:〈=第三者/2〉=表「第三者」を振った結果が2)



1. 「イントロダクション」を作成する

1-1. 〈イントロダクションの数〉を決定する

「イントロダクション」の作成にあたり、まずは〈イントロダクションの数〉を振る。ここで決定された数の「イントロダクション」を作成する。ただしPCの人数より多く作成する必要はない。

| 1D10 | 〈=イントロダクションの数〉 |
|------|--------------------|
| 1~4 | 「イントロダクション」は1つである。 |
| 5~6 | 「イントロダクション」は2つである。 |
| 7~8 | 「イントロダクション」は3つである。 |
| 9 | 「イントロダクション」は4つである。 |
| 0 | 「イントロダクション」は5つである。 |

1-2. 〈エイミング〉を設定する

〈イントロダクションの数〉が決まったら、それぞれの「イントロダクション」について一つずつ作成していく。まずは〈エイミング〉を振り、これを決定する。

| 1D10 | 〈=エイミング〉 |
|------|---|
| 1 | PCは〈 <u>ビーイング</u> 〉に〈 <u>ワード</u> 〉について貸しがある。それを回収しなければエイミングが悪化する。 |
| 2 | PCは〈 <u>ビーイング</u> 〉に〈 <u>ワード</u> 〉について借りがある。そのため他PCを妨害しなければならない。 |
| 3 | PCは〈 <u>ビーイング</u> 〉の〈 <u>ワード</u> 〉を必要としている。〈 <u>ビーイング</u> 〉そのものではない。 |
| 4 | PCは〈 <u>ビーイング</u> 〉の排除を依頼される。依頼者は〈 <u>第三者</u> 〉で決定する。 |
| 5 | PCは〈 <u>ビーイング</u> 〉の捕獲を依頼を受ける。依頼者は〈 <u>第三者</u> 〉で決定する。 |
| 6 | PCは〈 <u>ビーイング</u> 〉を捕獲しなければならない。それはPCの生命に大きく関る。 |
| 7 | PCは〈 <u>ビーイング</u> 〉から逃げなければならない。〈 <u>ビーイング</u> 〉の生存はPCの生命に関わる。 |
| 8 | PCは〈 <u>ビーイング</u> 〉のために無条件で行動する。〈 <u>ビーイング</u> 〉は〈 <u>ワード</u> 〉を必要としている。 |
| 9 | PCは〈 <u>ビーイング</u> 〉に〈 <u>ワード</u> 〉を狙われている。それを失うことはPCの危機を意味する。 |
| 0 | PCは〈 <u>ビーイング</u> 〉そのものである。これは他PCには秘密である。もし「イントロダクション」が〈=エイミング/0〉しかなかった場合、最低もう1つ別の「イントロダクション」を作成すること。 |

1-3. 〈ビーイング〉を設定する

〈エイミング〉が決まったら、そこで指定される〈ビーイング〉について決定する。最初にく〈ビーイング〉を振り、結果に従って細部のディテールを設定する。

| 1D6 | 〈=ビーイング〉 |
|-----|---|
| 1 | ビーイングは家族である。どのような関係かは〈 <u>家族</u> 〉で決定する。 |
| 2 | ビーイングは友人である。どのような関係かは〈 <u>友人</u> 〉で決定する。 |
| 3 | ビーイングは有名人である。どのような関係かは〈 <u>第三者</u> 〉で決定する。 |
| 4 | ビーイングは犯罪者である。どのような犯罪を犯したかは〈 <u>犯罪</u> 〉で決定する。 |
| 5 | ビーイングは権力者である。どのような権力を持つかは〈 <u>権力</u> 〉で決定する。 |
| 6 | ビーイングは有力者である。詳しい内容は〈 <u>ワード</u> 〉で決定する。 |

1-4. 必要なら〈ワード〉を設定する

〈エイミング〉や〈ビーイング〉で指示された場合に限り、〈ワード〉について決定する。指示がない場合は特に決めなくても良い。

| 1D10 | 〈=ワード〉 |
|------|-------------------------|
| 1~4 | それは〈 <u>金品</u> 〉である。 |
| 5~6 | それは〈 <u>情報</u> 〉である。 |
| 7 | それは〈 <u>家族</u> 〉である。(※) |
| 8 | それは〈 <u>友人</u> 〉である。(※) |
| 9 | それは〈 <u>権力</u> 〉である。 |
| 0 | それは〈 <u>犯罪</u> 〉である。 |

※：〈=ビーイング/有力者〉の設定の場合、〈=ビーイング/有力者〉は〈=家族〉または〈=友人〉の〈=権力〉の行使する。〈権力〉で内容を決定すること。

1-5. 以上の設定を「イントロダクション」にまとめる

〈=エイミング〉、〈=ビーイング〉、〈=ワード〉で設定された情報をつなぎあわせ、「イントロダクション」を作成させる。

1-6. 「イントロダクション」を〈=イントロダクションの数〉だけ作成する

以上、「イントロダクション」が〈=イントロダクションの数〉になるまで 1-2 から 1-5 を繰り返す。

関連チャート

| 1D6 | 〈=家族関係〉 |
|-----|---|
| 1 | 更に 1D2 を振る。 出目が 1 なら父親、2 なら母親。 |
| 2 | 更に 1D4 を振る。 出目が 1 なら兄、2 なら姉、3 なら弟、4 なら妹。 |
| 3 | 更に 1D3 を振る。 出目が 1 なら叔父母、2 なら従兄弟、3 なら甥姪。 |
| 4 | 異母兄弟である。 関係は [2] を参考に決定する。 |
| 5 | これまで存在を知らなかった親戚である。 関係は [3] を参考に決定する。 |
| 6 | 実は無関係である。 もう一度〈 <u>家族</u> 〉を振り、偽りの関係を決定する。 |

| 1D6 | 〈=交友関係〉 |
|-----|----------------------------------|
| 1 | 無二の親友。 |
| 2 | 幼なじみ。 付き合いは長く、互いのことをよく知っている。 |
| 3 | 仕事仲間または同級生。 職場または学校でよく顔を合わせる。 |
| 4 | 喧嘩友達。顔を合わせれば喧嘩になるが、不思議と関係は切れない。 |
| 5 | 旧友。近頃はあまり連絡もとりに合っていない。 |
| 6 | 間接的に交流している友人。 実際に会ったことはない。 |

| 1D6 | 〈=第三者〉 |
|-----|--|
| 1 | それは家族である。 どのような関係かは〈 <u>家族</u> 〉で決定する。 |
| 2 | それは友人である。 どのような友人かは〈 <u>友人</u> 〉で決定する。 |
| 3 | 1D4 を振る。1 なら身体、2 なら経済、3 なら教養、4 なら容姿について有名な人物である。 |
| 4 | それは犯罪者である。 どのような犯罪を犯したかは〈 <u>犯罪</u> 〉で決定する。 |
| 5 | それは権力者である。 どのような権力を持つかは〈 <u>権力</u> 〉で決定する。 |
| 6 | それは幽霊である。生前どのような人物だったか、もう一度〈 <u>第三者</u> 〉を振って決定する。 |

| 1D6 | 〈=犯罪〉 |
|-----|---|
| 1 | それは大量殺人である。 |
| 2 | それは強盗である。 被害者は死亡または再起不能な障害を負った。 |
| 3 | それは詐欺である。 |
| 4 | それは正統防衛の結果としての殺人である。 |
| 5 | それは窃盗である。 |
| 6 | それは冤罪である。 冤罪の内容はもう一度〈 <u>犯罪</u> 〉を振って決定する。 |

| 1D6 | 〈=権力〉 |
|-----|---|
| 1 | 司法権。所有者は 1D3 回だけ、適当な法律をでっちあげたり実際の法律を悪用できる |
| 2 | 徴税権。所有者は 1D3 回だけ、脱税をでっちあげたり収められた税金をちよろまかしたりできる |
| 3 | 軍隊の指揮権。所有者は 1D3 回だけ、軍隊を自由に動かしたり所属する軍人の人事を自由にできる |
| 4 | 組織の管理権。所有者は 1D3 回だけ、ある組織を動かしたり所属する構成員の人事を自由にできる |
| 5 | 警察権。所有者は 1D3 回だけ、犯罪をでっちあげて逮捕や尋問などを自由にできる |
| 6 | マスメディア。所有者は 1D3 回だけ、市民を煽動して世論を自由にできる |

| 1D6 | 〈=金品〉 |
|-----|--|
| 1 | 一年分の生活費に相当する現金。 |
| 2 | 所有者の〈 <u>権力</u> 〉を約束する物品。(文書など) |
| 3 | ある目的のために特別に作られた物品。(戦略物資) |
| 4 | 十年分の生活費に相当する現金。 |
| 5 | 非常に優秀な(あるいは危険な)特殊装備。 ただし 1D3 回使用すると使用不能になる。 |
| 6 | 極秘研究によって生み出された危険な生物。 |

| 1D6 | 〈=情報〉 |
|-----|---|
| 1 | ある組織(または個人)の重大な機密。 漏洩することで半年分の活動が無駄になる。 |
| 2 | ある組織(または個人)のスキャンダル。 漏洩することでその人物の地位が失われる。 |
| 3 | 信憑性のある偽りの情報。初めて知った人物は 1D3 フェイズまたは確認するまで信じてしまう。 |
| 4 | ある偉業を達成した事実。 その事を知られることで敬意と嫉妬を集める。 |
| 5 | ある著名な歴史上の偉人の係累。そのために優遇されるようになるが、必ず敵対者も発生する。 |
| 6 | 巧妙にカモフラージュされた偽りの情報。これを守られてきたことで既得権益が生じている。暴露されることで社会が混乱に陥る。 |